

LAPORAN KERJA PRAKTIK
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KEGIATAN JUAL BELI
UNTUK KELAS 3 SD NEGERI GEDONG KUNING
BERBASIS MULTIMEDIA



Disusun oleh :

Heru Ari Nugroho

11018071

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA
2018

HALAMAN PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Heru Ari Nugroho
NIM : 11018071
Judul : **Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Kegiatan
Jual Beli untuk Kelas III SD Negeri Gedong Kuning
Berbasis Multimedia**
Tempat : SD Negeri Gedong Kuning, Jln. Kusuma Negara No. 62,
Rejowinangun, Kota Gede, Yogyakarta 55171
Waktu : Juni – Juli 2017
Tim Penguji
Ketua/Dosen Pembimbing : Rusydi Umar, S.T., M.T, Ph.D
Penguji : Lisna Zahrotun, S.T., M.Cs

Tanda Tangan

Yogyakarta, Januari 2018

Mengetahui,

Kepala Program Studi

Teknik Informatika



Sri Winiarti, S.T., M.Cs

Pembimbing Lapangan



Rusliah S.Pd.SD

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan semesta alam, sebaik-baik tempat bersandar, tumpuan harapan, yang selalu memberikan semangat untuk terus belajar, berkarya, berfikir kepada kami, sehingga dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik dengan judul **“Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Kegiatan Jual Beli Untuk Kelas III SD Negeri Gedong Kuning Yogyakarta Berbasis Multimedia”**.

Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melengkapi penilaian tugas mata kuliah Kerja Praktik di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penulis sangat berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan Kerja Praktik baik langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Sri Winiarti, S.T.,M.Cs. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
2. Bapak Rusydi Umar, S.T., M.T, Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan sepenuhnya dalam penyusunan laporan kerja praktik ini.
3. Bapak Suraji Widarta, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Gedong Kuning Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kerja sama dalam tugas kerja praktik ini.
4. Ibu Rusliah S.Pd.SD. selaku guru IPS SD Negeri Gedong Kuning Yogyakarta yang telah meluangkan waktu untuk membantu dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini sehingga berjalan dengan lancar.
5. Kedua Orang Tua yang telah memberi dukungan moral dan materi, serta dukungan doa yang tidak henti-hentinya diberikan untuk kesuksesan kami semua.

6. Rekan-rekan mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan tahun ajaran 2011, yang memberikan transfer semangat untuk terus berusaha serta bekerja sama satu dengan yang lainnya, memberikan makna tersendiri baik dalam pengerjaan sampai selesainya laporan kerja praktik.

Semoga segala perbuatan yang telah kita lakukan dapat memberikan manfaat yang positif baik hari ini maupun esok hari. Penulis menyadari bahwa kerja praktik ini masih jauh dari sempurna, dan begitu banyak kekurangan sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Penulis juga berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, perkembangan teknologi informasi dan terutama bagi almamater Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Yogyakarta, Januari 2018

Heru Ari Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LISTING	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Kerja Praktik	3
F. Manfaat Kerja Praktik	4
G. Metode Pengumpulan Data	4
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	5
A. Sejarah SD Negeri Gedong Kuning Yogyakarta	5

B. Visi SD Negeri Gedong Kunong Yogyakarta.....	5
C. Misi SD Negeri Gedong Kuning Yogyakarta	5
D. Tujuan SD Gedong Kuning Yogyakarta	5
E. Struktur Organisasi SD Negeri Gedong Kuning Yogyakarta	6
F. Fasilitas SD Negeri Gedong Kuning Yogyakarta	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
A. Media Pembelajaran.....	8
B. Multimedia	8
C. Interaksi Manusia dan Komputer (IMK).....	9
D. Guru, Siswa, Sekolah dan Komputer	11
E. Materi Kegiatan Jual Beli	12
BAB IV PEMBAHASAN.....	17
A. Analisis Kebutuhan Sistem	17
B. Analisis Alur Cerita.....	19
C. Analisis Storyboard.....	25
D. Rancangan Antarmuka	34
E. Implementasi Input dan Output.....	39
F. Pengujian.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Simbol Diagram Navigasi	22
Tabel 4.2. Analisis <i>Storyboard</i>	25
Tabel 4.3. Alpha Test	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi Di SD N Gedong Kuning	6
Gambar 3.1 Interaksi Manusia dan Komputer	10
Gambar 4.1. Struktur Menu Aplikasi	21
Gambar 4.2. Struktur Diagram Navigasi	21
Gambar 4.3. Rancangan Menu Home	34
Gambar 4.4. Rancangan Antar Muka Menu SK/KD.....	35
Gambar 4.5. Rancangan Antarmuka Menu Materi.....	35
Gambar 4.6. Rancangan Antarmuka Menu Latihan	36
Gambar 4.7. Rancangan Antarmuka Form Pengisian Nama Pada Menu Evaluasi	37
Gambar 4.8. Rancangan Antarmuka Soal Pada Menu Evaluasi.....	37
Gambar 4.9. Rancangan Antarmuka <i>Loading</i> Skor Pada Menu Evaluasi.....	38
Gambar 4.10. Rancangan Antarmuka Skor Pada Menu Evaluasi	38
Gambar 4.11. Rancangan Antarmuka Menu Referensi.....	39
Gambar 4.12. Tampilan Menu Home.....	40
Gambar 4.13. Tampilan Tombol Home.....	40
Gambar 4.14. Tampilan Menu SK/KD.....	41
Gambar 4.15. Tampilan Menu Materi.....	42
Gambar 4.16. Tampilan Menu Latihan	44
Gambar 4.17. Tampilan <i>Feedback</i> Jawaban Benar Soal Latihan.....	45

Gambar 4.18. Tampilan <i>Feedback</i> Jawaban Salah Soal Latihan	45
Gambar 4.19. Tampilan Tombol Next Dan Previous Untuk Soal Latihan.....	46
Gambar 4.20. Tampilan Menu Evaluasi.....	46
Gambar 4.21. Tampilan Soal Menu Evaluasi.....	47
Gambar 4.22. Tampilan Menu Cek Jawaban	49
Gambar 4.23. Tampilan Loading Skor	50
Gambar 4.24. Tampilan Skor Sempurna	50
Gambar 4.25. Tampilan Skor Mencapai KKM	52
Gambar 4.26. Tampilan Skor Belum Mencapai KKM.....	52
Gambar 4.27. Tampilan Menu Referensi	53
Gambar 4.28. Tampilan Tombol Keluar	54

DAFTAR LISTING

Listing 4.1. <i>Action Script</i> tombol <i>home</i>	40
Listing 4.2. <i>Action Script</i> tombol menu sk/kd.....	41
Listing 4.3. <i>Action Script</i> tombol menu materi	42
Listing 4.4. <i>Action Script</i> tombol sub materi kegiatan jual beli di rumah.....	42
Listing 4.5. <i>Action Script</i> tombol sub materi kegiatan jual beli di sekolah.....	43
Listing 4.6. <i>Action Script</i> tombol sub materi kebutuhan sehari hari	43
Listing 4.7. <i>Action Script</i> tombol Video.....	43
Listing 4.8. <i>Action Script</i> tombol menu latihan.....	44
Listing 4.9. <i>Action Script</i> tombol next pada soal latihan.....	45
Listing 4.10. <i>Action Script</i> tombol menu evaluasi	46
Listing 4.11. <i>Action Script</i> tombol mulai pada menu evaluasi.....	47
Listing 4.12. <i>Action Script</i> jawaban benar pada soal evaluasi	47
Listing 4.13. <i>Action Script</i> koreksi jawaban.....	49
Listing 4.14. <i>Action Script</i> skor.....	51
Listing 4.15. <i>Action Script</i> tombol ulangi tes.....	51
Listing 4.16. <i>Action Script</i> tombol menu referensi.....	53
Listing 4.17. <i>Action Script</i> tombol keluar	54